

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Karakteristik Anak Sekolah Menengah Pertama(SMP)**

###### **a) Pengertian Karakteristik Anak**

Remaja sebagai tahapan perkembangan pada setiap individu yaitu mengalami perkembangan pada perkembangan biologis, psikologis, moral dan agama. Remaja menjadi transisi dari periode anak-anak menuju dewasa, perkembangan anak usia SMP berada diantaranya. Karakteristik Anak Usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada usia 13 sampai dengan 15 tahun termasuk dalam kelompok masa remaja awal. Rumini (2004:1) menyatakan masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa. Menurut Crow&Crow dalam Sutari (2006:4) ada beberapa usia perkembangan yaitu usia kronologis, usia jasmani, usia kejiwaan dan usia pengalaman. Perkembangan tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Perkembangan kognitif masa SMP menurut Piaget dalam Desmita (2005:195) bahwa pemikiran dalam tahap masa remaja, pemikiran telah mencapai tahap pemikiran operasional formal (*thought formal operational*). Anak sudah mampu berpikir abstrak dan mampu berhipotesis yaitu anak sudah mampu berpikir sesuatu yang mungkin terjadi atau yang mungkin akan terjadi jika memilih suatu hal. Pada anak yang telah memasuki tahap formal operational dapat memecahkan atau menyelesaikan permasalahan. Permasalahan mampu diselesaikan dengan melakukan perencanaan kegiatan atau berupaya

mengantisipasi berbagai macam informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan dan menjawab permasalahan tersebut.

Perkembangan masa remaja terjadi secara cepat baik secara fisik maupun psikologis. Beberapa yang terjadi pada tahap perubahan selama masa perkembangan anak SMP, masa remaja yang terjadi pada perkembangan anak usia SMP adalah peralihan dari masa anak menuju masa dewasa dengan beberapa mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk siap memasuki masa dewasa. Anak usia SMP ketika dalam tahap operasional formal mampu melakukan penalaran dengan simbol-simbol, ide-ide, abstraksi, dan generalisasi-generalisasi. Dimana anak sudah bisa menggunakan pikiran secara logis untuk menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat verbal, kompleks dan rumit.

Beberapa karakteristik yang terlihat pada perkembangan anak usia SMP antara lain, yaitu:

1. Terjadi ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan
2. Mulai timbul ciri-ciri seks sekunder
3. Kecenderungan dalam ambivalensi, yaitu keinginan untuk menyendiri namun ingin berteman. Perkembangan anak usia SMP memiliki keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orangtua mereka.
4. Senang dalam membanding-bandingkan kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa

5. Mulai mempertanyakan secara kritis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan
6. Emosi yang masih labil
7. Mulai mengembangkan standard dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial
8. Mulai jelas menentukan minat dan karir

Menurut Samiudin (2017:1) fase-fase perkembangan yang umumnya terjadi pada masa peralihan antara anak sekolah sampai masa pubertas disebut masa pueral. Masa pueral terjadi pada umur 12 tahun sampai 14 tahun. Sifat-sifat yang terjadi pada masa ini, sebagai berikut: 1) tidak mau diperlakukan sebagai anak lagi; 2) mulai sadar akan dirinya sendiri; 3) pemberani; 4) dinamis; 5) berbicara dan berbuat serba keras; 6) gemar mengusik dan bertengkar; 7) ingin selalu dikagumi; 8) mulai melakukan sosialisasi eksploratif; 9) ingin mendapatkan penghargaan. Karakteristik perkembangan setiap peserta didik berbeda-beda, tergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan peserta didik. Karakteristik yang terjadi pada perkembangan anak usia SMP seperti perkembangan kognitif dalam berpikir atau proses mengetahui secara hipotesis, logis, abstrak dan ilmiah.

Kemampuan penalaran yang dimiliki anak remaja, sudah dapat mempertimbangkan dan memperdebatkan tentang hal-hal abstrak yang ada di kehidupan manusia. Remaja sudah dapat mengetahui dan berpikir tentang kebaikan, kejahatan, kebenaran dan keadilan. Penelitian yang dilakukan oleh Peterson, dkk. mengenai berbagai pandangan teori menemukan bahwa terdapat

konsistensi terhadap teori Piaget yaitu bahwa masa remaja menjadi suatu periode dimana seseorang mulai berpikir secara abstrak dan logis.

#### b) Perkembangan Anak Usia SMP

Perkembangan menjadi perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaan atau kematangannya baik secara progresif dan berkesinambungan menyangkut fisik atau psikis. Dalam tahap perkembangannya, peserta didik usia SMP berada pada tahap periode perkembangan yang sangat cepat dari berbagai aspek, seperti aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Kemampuan berpikir anak usia SMP sudah dapat secara simbolis dan memahami sesuatu dengan bermakna (*meaningfully*). Peserta didik mampu memahami hal-hal yang bersifat imajinatif. Nunung (2013:1) pada usia ini, yang berkembang pada siswa adalah kemampuan berfikir secara simbolis dan bisa memahami sesuatu secara bermakna (*meaningfully*) tanpa memerlukan objek yang konkret atau bahkan objek yang visual.

Berdasarkan teori perkembangan Piaget dalam Nunung (2013:2) peserta didik usia SMP telah dapat mencapai tahap operasional formal (berpikir formal). Ciri-ciri perkembangan pada tahap operasional formal adalah anak usia 11/12-18 tahun telah mampu berpikir abstrak dan logis dengan pola berpikir “kemungkinan”. Dimana kemampuan anak usia SMP dapat menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa. Rofiqoh (2015:1) mengatakan pada tahap ini kondisi berpikir anak usia SMP dapat, yaitu:

- 1) Bekerja secara efektif dan sistematis. Dimana anak usia SMP sudah dapat berpikir kegunaan dan efek yang memberi hasil serta tersusun.

- 2) Menganalisis secara kombinasi. Ketika anak usia SMP diberikan dua kemungkinan penyebab sehingga bertemu hasil. Maka anak usia SMP dapat merumuskan beberapa kemungkinan.
- 3) Berpikir secara proporsional. Anak usia SMP dapat mengimbangi suatu keadaan yang dikerjakan dengan memiliki prinsip profesional sehingga mendapatkan hasil yang baik dalam pekerjaan yang dilakukan.
- 4) Menarik generalisasi secara mendasar pada satu macam isi. Anak usia SMP dapat melakukan penalaran yang membentuk kesimpulan secara umum dari sebuah kejadian.

Perkembangan yang terjadi pada anak usia SMP, terdapat perbedaan antara pemikiran formal operasional dan konkret operasional yaitu, sebagai berikut:

- 1) *Emphasizing the possible versus the real* yaitu penekanan pada kemungkinan versus kenyataan
- 2) *Using scientific reason* yaitu menggunakan penalaran ilmiah
- 3) *Skillfully combining ideas* yaitu kecakapan dalam mengkombinasikan ide-ide

Dalam model Branch yang dijelaskan dalam Desmita (2005:197) menjelaskan bahwa kemampuan menggunakan pemikiran formal operasional kebanyakan muncul secara gradual daripada orisinal. Pengalaman pada setiap individu memungkinkan untuk dapat menentukan keputusan dari pemikiran formal operasional tersebut. Perkembangan kognitif remaja berkaitan dengan perkembangan remaja dalam berpikir yaitu proses kognitif atau proses untuk

mengetahui sesuatu hal. Remaja pada tahap operasional formal yaitu kemampuan berpikir secara hipotesis, logis, abstrak dan ilmiah.

## 2. Media

### a) Pengertian Media

Media adalah sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media berasal dari bahasa Latin yaitu bentuk jamak dari kata “Medium” yang secara harfiah berarti “perantara”. Menurut Arsyad (2002:4) kata media dalam bahasa Arab adalah *wasai* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan saluran pesan sebagai salah satu pilihan untuk sarana komunikasi dari seseorang ke orang lain. Media adalah alat, alat yang bertujuan membantu proses belajar mengajar dalam merangsang pikiran, perhatian, dan keterampilan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2005:726) mengatakan media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Proses belajar mengajar terdapat lima komponen penting yang saling mempengaruhi yaitu tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran. Secara sempit, (Rumainur: 2016:6) menjelaskan media adalah sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Sehingga media pembelajaran merupakan wujud atau benda baik itu dalam bentuk modul, gambar, video, audio, dan lain-lain yang dapat membantu pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sesuai dengan Peraturan menteri Pendidikan nasional Republik Indonesia (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar

Proses yaitu proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, ketaivitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa. Menurut Daryani (1993:22) memaparkan bahwa salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang didalamnya terjadi proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Fungsi media menurut (Munadi:2008:37) berfungsi sebagai berikut, yaitu:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sumber belajar yang memiliki makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain
- 2) Fungsi semantik, yaitu kemampuan media untuk menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) dimana mana atau maksudnya benar-benar dipahami peserta didik (tidak verbalistik).
- 3) Fungsi manupulatif, fungsi manipulatif yang dimaksud yaitu terletak pada karakteristik umum yang dimiliki oleh media, seperti kemampuan untuk mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta kemampuan dalam mengatasi keterbatasan indrawi manusia.

Menurut Zakiah (2011:8) menuliskan dalam buku “Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam” media diklasifikasikan menjadi 5 yaitu:

1. Media tulis, seperti al-Qur'an, hadist, tauhid, sejarah.

2. Benda-benda alam, seperti manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan.
3. Gambar-gambar yang dirancang seperti grafik.
4. Gambar yang diproyeksikan seperti video, transparan, in-focus.
5. Audio recording seperti kaset, tape radio

b) Buku Ajar atau bahan ajar

Pemanfaatan sumber belajar seperti buku ajar atau modul, guru mempunyai tanggung jawab dalam membantu peserta didik agar belajar mengajar lebih mudah, lancar dan terarah. Menurut Karwono (2012:140) seorang guru diharuskan untuk memiliki kemampuan khusus yang erat kaitannya dengan pemanfaatan sumber belajar. Millah dkk. (2012:4) mengatakan dalam jurnalnya bahwa buku ajar merupakan seperangkat substansi pelajaran yang disusun dengan sistematis yaitu menampilkan keutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Buku ajar mampu membantu guru dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Buku ajar sebagai jalan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Menurut Erna (2015:90) mengatakan buku ajar merupakan media pembelajaran cetak yang dapat digunakan untuk memudahkan guru dan peserta didik untuk meningkatkan kompetensinya.

Bahan ajar menjadi buku ajar yang mampu memudahkan proses pembelajaran dan memiliki daya tarik serta mampu memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Ramansyah (2013:55) bahan ajar berupa buku ajar ini dapat memudahkan proses pembelajaran dan memiliki daya



tarik serta mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih interaktif, dan lebih kritis dalam menjawab masalah-masalah yang berhubungan dengan materi keanekaragaman hayati. Pada dasarnya penyusunan buku ajar terbagi menjadi 3 bagian menurut Depdiknas (2006:15) yaitu bagian pembukaan, isi dan bagian penutup. Bahan ajar (buku) merupakan salah satu alat yang memungkinkan dapat membantu peserta didik untuk pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) atau Kompetensi Dasar (KD) sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Bahan ajar berisi materi yang akan diberikan kepada peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah.

Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menulis buku yaitu aspek isi atau materi; aspek penyajian materi; aspek bahasa dan keterbacaan; dan aspek grafika. Penyusunan buku ajar mencakup didalamnya yaitu, sebagai berikut:

- 1) Petunjuk belajar (petunjuk bagi peserta didik atau guru);
- 2) Kompetensi yang akan dicapai;
- 3) Informasi pendukung
- 4) Latihan-latihan
- 5) Petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja (LK)
- 6) evaluasi

Tujuan bahan ajar disusun adalah untuk menyediakan bahan ajar yaitu menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan ketentuan dari kurikulum yang dipertimbangkan sesuai kebutuhan peserta didik. Bahan ajar membantu peserta didik memperoleh alternatif bahan ajar seperti buku-buku teks. Bahan ajar yang

dibuat juat dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan belajar. Bahan ajar memiliki empat kategori yaitu bahan ajar cetak seperti *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, *wallchart*, foto atau gambar, model atau maket. Bahan ajar dengar atau audio seperti kaset, radio, piringan hitam dan compact disk audio. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video dan film. Bahan ajar multimedia interaktif seperti CAI (Computer Assisted Instruction), Compact Disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif dan bahan ajar berbasis web.

Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru menurut peserta didik alami. Mendorong motivasi dan ransangan dalam kegiatan belajar dan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Menurut (Rivai:1997) dalam jurnal berjudul manfaat media dalam pembelajaran (Rohendi,2018:94) mengatakan bahwa dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Media berpengaruh terhadap semangat belajar peserta didik hingga menimbulkan kondisi pembelajaran yang lebih hidup. Media pembelajaran menyajikan pendidikan yang memberikan informasi serta peristiwa-peristiwa langka bagi peserta didik. Kemudian akan berdampak pada peningkatan pemahaman pembelajaran terhadap materi ajar.

### 3. Batik Encim

#### a. Motif Encim

Seni batik di Indonesia menjadi kebanggaan negara dan masyarakat Indonesia. Batik merupakan kerajinan yang dapat dikatakan memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya nusantara Indonesia. Batik Indonesia, terutama batik Jawa memiliki keunggulan pada desain dan komposisi warnanya yang beragam dan menambah nilai dari karya seni batik tersebut. Arini (2011:1), secara lebih sederhana, kita bisa menyebut bahwa batik bisa diartikan sebagai: 1) teknik (pembuatan desain pada kain), dan berikutnya adalah (2) sebagai desain itu sendiri. Sebagai teknik, batik memerlukan media kain katun alam, lilin, atau media lain sebagai perintang atau penghalang warna dan zat warna. Sebagai desain, di Indonesia, terutama Jawa, batik adalah motif-motif tradisional terutama yang dipergunakan pada hiasan kain.

Menurut Hamidin (2010:7) mengatakan bahwa batik berasal dari kata “*amba*” (dalam bahasa Jawa), yang artinya menulis dan “*nitik*”. Kata batik, merujuk pada teknik pembuatan corak-menggunakan canting atau cap dan pencelupan kain, dengan menggunakan bahan perintang warna corak, bernama “*malam*” (lilin atau wax) yang diaplikasikan diatas kain. Sehingga menahan masuknya bahan pewarna.

Seni batik merupakan kegiatan yang bermula dengan menggambar suatu bentuk atau ragam hias di atas kain menggunakan malam sebagai perintang, yang selanjutnya akan beri zat pewarna. Dalam mengerjakan batik, terdapat dua hal yang penting. Pertama adalah teknik pewarnaan pada kain dengan menggunakan

malam (lilin) untuk mencegah pewarnaan pada kain. Kedua, batik merupakan kain atau busana dengan motif tertentu yang menjadi keunggulan atau ciri khas dari daerah tertentu. Ciri-ciri yang dimiliki oleh setiap daerah, seperti batik pesisir.

Batik pesisir menjadi salah satu pilihan batik yang dapat digunakan oleh masyarakat pada umumnya. Poerwanto (2010:218) menyatakan salah satu tipe batik yang sedang berkembang di Indonesia adalah batik pesisiran, yaitu lokasi industri batik yang berada pada pesisir pantai terutama Utara Jawa seperti Pekalongan, Pati, Lasem, Tuban yang pastinya memiliki motif khas. Motif-motif batik pesisir terus menerus berkreasi dalam mengembangkan motif sebagai upaya dari dan mencari peluang dalam dunia industri saat ini. Menurut Poerwanto (2010:223) ditinjau dari aspek pengaruh, batik Cirebon dan Batik Pesisiran jauh berbeda. Batik Cirebon dipengaruhi oleh kepentingan keraton.

Sedangkan batik Pesisir merupakan seni kerajinan batik yang berasal dari bukan daerah Vorstenlanden (daerah dibawah otoritas daerah). Seni batik Pesisiran memiliki naturalistik dan banyak menunjukkan pengaruh kuat berbagai kebudayaan baik asing maupun daerah dengan corak warna yang memiliki beragam warna. Inovasi produk dan motif pada seni batik Pesisiran dilakukan dengan berinovasi pada ragam hias yang terdapat di dalam batik pesisiran. Pola warna menjadi ciri khas dari batik pesisiran khususnya batik Pekalongan. Ragam hias yang terdapat pada batik Pesisiran bersumber dari ornamen yang dibuat oleh kaum santri. Menurut admin (2017:1) dari laman internet berjudul batik pesisir pusaka Indonesia mengatakan batik pesisir beberapa menggambarkan flora dan

non-figuratif hingga ada pula fauna yang tidak jarang distilasi seperti tumbuhan-tumbuhan yang dibuat oleh para kaun santri.

Kain batik pesisir terdiri dari dua bagian yang disebut “kepala” dan “badan”. Kepala memiliki ragam hias yang lebih rumit biasanya berupa segitiga sama kaki yang disebut pucuk rebung dan terdapat hiasan berupa garis membujur yang disebut papan. Motif yang ada pada batik Pesisir merupakan gambar-gambar hidup seperti bunga, tumbuhan dan binatang tertentu. Laman internet berjudul batik pesisir pusaka Indonesia (2017:1) mengatakan pedagang Cina yang datang sekitar abad XIV-XV, membawa barang dagangan berupa sutera bersulam dan porselin yang terdapat gambar naga, burung hong, kilin, banji (swastika), bunga-bunga yang ada di Cina, dan lain-lain. Gambar-gambar yang terdapat pada barang dagangan tersebut diadaptasi pada kain batik dan dikombinasikan dengan ragam hias yang menjadi bagian dari kebudayaan Indonesia.

Ragam hias seperti sawat, lar, kawung dan lain lain menjadi tanahan atau latar pada batik Pesisir. Dalam penggunaan warna batik Pesisir memiliki warna yang berani karena mendapat pengaruh luar yaitu budaya Tiongkok dan Belanda. Batik Pekalongan menjadi salah satu batik pesisir yang kaya akan warna. Ragam hias memiliki sifat naturalis dengan motif yang bebas dan menarik dimodifikasi dengan variasi warna yang atraktif. Menurut Asti (2011:60) tidak ada catatan secara resmi kapan batik mulai di kenal di Pekalongan, beberapa dugaan batik Pekalongan sudah ada sekitar 1800. Jawaban tersebut muncul karena dari data yang diperoleh deperindag Pekalongan, motif batik Pekalongan ada yang dibuat 1802 contohnya motif pohon kecil pada bahan baju.

Menurut Salma (2013:92) Motif yang terdapat pada batik Pekalongan yaitu:

1. Motif Batik Jlamprang, merupakan motif yang dipengaruhi oleh budaya Islam. Motif batik Jlamprang terdiri dari titik, kotak, lingkaran dan bentuk-bentuk geometris lainnya
2. Motif Batik Liong mendapat pengaruh dari budaya Tiongkok. Etnis Tionghoa yang berada di Pekalongan ikut berkontribusi dalam menciptakan motif berupa makhluk imajiner ular naga dan burung phoenix. Mitologi Tiongkok mempercayai bahwa dua makhluk tersebut menyimbolkan kesuburan, kemakmuran dan kebaikan.
3. Motif Batik Semen, dengan gaya klasik pekalongan. Penampilan motif batik semen hampir mirip dengan motif batik semen dari Jogja ataupun Solo. Perbedaan terdapat pada tidak adanya motif cecak pada motif semen Pekalongan. Motif batik semen membentuk gambar daratan yang disertai makhluk dan tumbuhan seperti burung garuda.

Motif batik Encim, memiliki perpaduan yang harmonis. Unsur garis-garis terlihat lembut dan rumit (isen-isen) dalam membentuk motif hias pokok dengan warna-warna yang atraktif. Batik encim pada jaman dahulu dikenakan oleh para perempuan peranakan Tionghoa dalam kehidupan sehari-hari. Kata *encim* merupakan kata sapaan atau panggilan dari bahasa Hokian, yaitu *cici* untuk menyebut kakak perempuan. Menurut Chandra (2014:55) batik memang cantik karena ia merupakan ukiran pada pakaian. Motif batik diambil dari alam yang hidup di lingkungan hidup. Sehingga batik banyak digemari sebagai pakaian.

Secara visual, tata susun atau pula penyebaran motif batik Encim memiliki kerumitan dan kehalusan, serta warna kain yang dominan. Fungsi batik encim menurut Feldman dalam tulisan Salma (2013:92) yaitu fungsi personal, sosial dan fisik. Wujud kain batik Encim yang panjang digunakan sebagai penutup tubuh. Secara konteks sosial, motif batik encim menjadi simbol dari status sosial seseorang. Dengan memiliki batik yang berkualitas tinggi, menggunakannya dan memahami filosofinya batik Encim menjadi tanda keberadaan kebudayaan Tionghoa di tengah-tengah masyarakat Pekalongan. Motif batik Encim visualisasi dari pengharapan, dan doa yang baik agar pemakai batik selalu dilindungi.

Djoemana dalam tulisan Salma (2013:93) membagi gaya ragam hias batik Encim menjadi tiga jenis ragam hias, yaitu:

1. Ragam hias buketan, dimana ragam hias tersebut di tata seperti tata warna famille rose, famille verte, dan lain-lain.
2. Ragam hias simbolis kebudayaan Cina, pada ragam hias ini yang dihadirkan adalah naga sebagai simbol kesiagaan, burung hong sebagai simbol kebahagiaan, kilin sebagai simbol kekuasaan, kupu-kupu sebagai simbol cinta sepasang kekasih.
3. Ragam hias bercorak lukisan, seperti arakan pengantin Cina atau cerita dagangan yang berasal dari kebudayaan Cina.

Motif batik dihadirkan bermula pada pembuatan ragam hias, ragam hias merupakan pola yang disusun secara berulang-ulang dalam sebuah kerajinan. Ragam hias dapat dijumpai dalam bentuk tenun, batik, singket, ukiran, dan karya seni atau kerajiann lainnya. Motif batik dapat lahir dari sesuatu yang sering

dilihat, digunakan bahkan menjadi ciri khas dari suatu daerah yang kemudian dijadikan unggulan. Motif-motif tersebut dapat berupa bentuk atau ragam hias yang berawal dari tumbuhan, hewan, dan benda-benda lainnya. Ornamen adalah pola hias yang dibuat dengan digambar, dipahat, dan dicetak untuk mendukung hal lain pada benda-benda agar meningkatkan nilai keindahan terhadap karya tersebut.



Gambar 2.1 Motif Encim “mawar” pada kain batik (dokumentasi Kepulauan Batik)



Gambar 2.2 Motif Encim dengan ragam hias flora pada kain batik (dokumentasi Nurul Ridha, 2019)



Gambar 2.3 Motif Batik Encim (kupu-kupu) (dokumentasi Asenwa Design)



Ornamen menjadi perihai yang menyertai bidang pada gambar seperti lukisan atau jenis karya seni lainnya sebagai bagian dari struktur yang ada didalamnya (Susanto:2003). Ornamen hadir sebagai seni dekoratif seperti lukisan atau karya seni lainnya yang mengutamakan hiasan. Batik sebagai warisan leluhur sebagai salah satu tanda jati diri bangsa Indonesia yang memiliki ciri khas yang berbeda-beda antara batik satu dengan batik lainnya. Batik seperti perjalanan kebudayaan untuk masa kini dan masa depan bangsa Indonesia. Keunikan yang ada pada motif dan corak dalam sehelai kain batik menjadi kekuatan yang sangat luarbiasa, terkhusus bagi kekayaan seni budaya nusantara Indonesia. Menurut Indonesia National Geographic Indonesia (2018:1) mengatakan bahwa belum ada di negara manapun yang memiliki kekayaan desain motif batik seperti yang dimiliki oleh bangsa

Soedarso (1998:5) menyatakan bahwa seni lukis batik berawal dari seni batik yang amat tua usianya. Tidak ada seorang pun yang tahu pasti kapan dan di mana orang mulai menggunakan malam atau parafin atau bahkan lumpur untuk menutupi pori-pori kain yang menjadikannya tidak terkena warna pada saat pencelupan warna berlangsung. pewarnaan pada menjadi bagian yang penting dalam menghasilkan batik yang indah. Menurut Hamalainen (1995:7) dalam Isoaho (2015:20) menuliskan “Color is neither a property of an eye, brain nor of surrounding world – but of them combined together creating a bridge between the observer and observed. Warna bukan semata-mata dimiliki oleh mata, otak atau sekitarnya. Melainkan warna merupakan kombinasi dari gabungan alat indera

dan lingkungan dalam menciptakan suatu pandangan, interpretasi atau penafsiran antara yang melihat dan benda yang diamati.

Pewarnaan pada batik adalah tahapan yang membuat batik memiliki warna setelah dilakukan pencantingan malam pada kain. Dahulu pewarna batik yang banyak digunakan adalah pewarna alami yang berasal dari tumbuhan, kulit buah, dan lain-lain yang menghasilkan warna. Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan kearifan menemukan pewarna yang dapat digunakan untuk kain atau biasa dikenal dengan pewarna sintesis atau kimia. Skema warna merupakan kombinasi beberapa warna dengan pertimbangan keselarasan estetis (keindahan) yang mampu memberikan suatu pesan atau makna tertentu yang dapat mempengaruhi emosi atau kesan yang spesifik. Witabora (2017:1 ) sehingga dalam proses pewarnaan mengkombinasikan warna merupakan salah satu aspek penting untuk menghasilkan karya yang baik dalam kombinasi warnanya.

Menurut Eco (2001:207) dalam jurnal yang ditulis Muset Kuleli berjudul *Intertextual allusions and evaluation of their translation in the novel Silent House by Orhan Pamuk, suggests that every text is open to different interpretations by reader and the readers bring their own experiences to a text in which different interpretations are readily available*. Begitupula pada setiap yang menafsirkan atau menginterpretasikan apa yang mereka lihat termasuk warna. Interpretasi yang berbeda akan di rasakan pada setiap pembaca sesuai dengan pengalaman yang pernah mereka alami. Setiap warna yang dihasilkan dalam pencelupan memiliki makna atau arti yang dapat dikaitkan dengan karakter seseorang. Warna dapat menstimulus mata dan otak hingga mampu mempengaruhi perasaan atau memberi

reaksi kepada penikmat karya. Berdasarkan cara pandang ilmu psikologi terhadap warna menurut Karimah (2017:1) yaitu mampu memberi kesan perasaan akan sesuatu, objek, cahaya, mata dan otak terlibat dalam proses sensasi dan persepsi yang kompleks. Berikut penjelasan mengenai makna beberapa warna menurut Leatrice Eiseman dalam Kusumawati (2017:1) yaitu:

#### 1. Merah

Warna merah identik dengan warna darah dan api. Warna merah sering diasosiasikan dengan energi, perang, bahaya, kekuatan, nafsu, dan cinta. Warna merah merupakan warna yang memiliki intensitas yang tinggi.

#### 2. Kuning

Kuning adalah warna matahari, sumber energi dan sumber cahaya alam di bumi. Secara psikologi kuning dikaitkan dengan kecerdasan, ide baru serta percaya terhadap potensi diri. Warna menurut Damera (2007:34) ini adalah warna yang sangat positif sehingga dapat dipakai untuk memberikan semangat

#### 3. Orange

Orange merupakan warna yang paling hangat karena memiliki energi dari dua warna yaitu merah yang panas dan kuning yang hangat lembut. Warna ini menebarkan energi, menghangatkan dan sekaligus memancarkan keceriaan. Dalam kehidupan sehari-hari menurut Damera (2007:32). warna orange diasosiasikan pada kehangatan alam khususnya warna khas sore hari saat matahari terbenam. Dari sisi psikologis orange merupakan lambang persahabatan.

#### 4. Hijau

Warna hijau adalah warna yang mengasosiasikan pada alam. Hijau muda yang cerah mengandung unsur kuning berkesan segar, ringan dan menyenangkan.

#### 5. Biru

Biru adalah warna yang memberikan inspirasi dan ketenangan. Biru juga warna langit dan warna laut. Warna menurut Dameria (2007:30) selalu mengasosiasikan terhadap air dan sesuatu yang bersifat dingin Seorang pakar tentang warna, Molly E. Holzchang dalam Kusrianto (2009:47) tulisannya berjudul *Creating Color Scheme*, menyatakan bahwa warna biru juga mampu menimbulkan respon psikologi yaitu kepercayaan, konservatif, keamanan dan kebersihan.

Dengan demikian kaitan warna pada batik tradisonal dan kontemporer memiliki tafsiran, pemaknaan, ungkapan dari karya seni melalui warna sebuah karya kerajiann batik kontemporer yang mampu memberi efek kepada otak dan perasaan bagi seniman dan penikmat karya akan karya yang dibuat atau diamatinya.

#### b. Ciri-ciri batik Encim

Menurut Djoemena (1990:59-62) berdasarkan gaya, selera, ragam hias, serta tata warna yang digunakan, batik Pekalongan dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu:

- 1) Batik Encim
- 2) Batik yang berselera Eropa atau Belanda

### 3) Batik rakyat atau batik yang berselerakan pribumi

Di Indonesia terdapat berbagai motif batik yang berlatar belakang dari ciri khas daerah masing-masing. Batik dari daerah Solo, Yogyakarta, Pekalongan, Cirebon, Madura, dan lain-lain. Menurut (Trijoto:2010:54) motif batik yang dikenal atau biasa dikenakan oleh masyarakat antara lain:

- 1) Wahyu Turunan
- 2) Motif Parang
- 3) Motif Sida
- 4) Motif Tumbuhan
- 5) Motif Ceplok
- 6) Motif Sekar Jagat
- 7) Motif Gajah Birawa

Perkembangan batik pekalongan sangat dipengaruhi oleh kebudayaan yang datang dari Cina, Arab, serta masyarakat asli setempat. Pengaruh oleh latar belakang budaya masyarakat yang *multietnik*. Batik Encim adalah batik yang mendapat pengaruh dari kebudayaan Cina. Menurut Purnomo (2016: 3) Ragam hias dan tata warna muncul berselerakan atau berlatar belakang dari kebudayaan masyarakat Cina, contohnya ragam hias *buketan* yang memiliki tata warna porselin Cina, ragam hias burung *hong*, naga *banji*, *Sam Pek Eng Tay*, serta beberapa dari ragam hias mendapat pengaruh dari daerah sekitar Jawa seperti Solo dan Yogyakarta contohnya cempaka mulya.

Budaya atau etnik Cina menjadi etnik yang cukup besar berada di Indonesia. Dalam Perkembangan yang terjadi pada pembatikan di Pekalongan

disertai pula warna-warna khas dari daerah setempat. Naluri budaya masing-masing etnik berbaur disesuaikan dengan etnik masing-masing daerah. Secara sengaja atau tidak sengaja, sadar atau tidak sadar kemudian masing-masing etnik akan mempertahankan hingga memunculkan tradisi dari budaya setiap etnik. Beberapa etnik Cina di Pekalongan membangun eksistensi mereka dalam komunitas dagang atau pengusaha batik sesuai dengan budaya yang dimiliki dan dipertahankan. Menurut Purnomo (2016:5) keberadaan batik encim atau batik dengan gaya Cina sebenarnya tidak hanya di Pekalongan, melainkan juga menyebar seperti di daerah Semarang, Tuban, serta Cirebon.

Menurut Feldman (1964: 135) menyatakan bahwa jika membicarakan terkait dengan gaya batik encim maka akan selalu dikaitkan dengan daerah pembatikan, teknik pembuatan serta unsur ragam hias dan warna yang terdapat di batik. Penerapan warna, unsur ragam hias, teknik pembuatan dan daerah pembatikan yang terdapat pada batik encim termasuk juga membahas motif, pola dan ornamen. Pemilihan sumber ide dari batik dan kombinasi warna yang muncul cenderung warna-warna muda. Beberapa motif yang berlatar belakang pada mitologi masyarakat Cina biasa digunakan untuk kain batik atau busana yang digunakan untuk peribahatan atau ibadah masyarakat Cina. Proses penciptaan sebuah motif atau ornamen dilakukan beberapa pertimbangan dengan menggunakan unsur-unsur seni mendasar sebagai penggunaan dari pengaturan kaidah-kaidah seni rupa yang biasa disebut prinsip-prinsip seni pada laman berjudul “prinsip-prinsip seni rupa dan desain” (Ryza:2014:1).

a. Proporsi

Proporsi (perbandingan) merupakan unsur kesebandingan ideal yang dapat diserap oleh sudut pandang pengamat sehingga keseimbangan harmonis pada objek gambar. Pengaturan terhadap perbandingan dan cara penempatan terhadap ukuran pada bagian-bagian benda satu dengan benda lainnya agar tepat dan sesuai proporsinya akan menciptakan sebuah karya seni yang serasi dan sempurna.

b. Balance

Balance (keseimbangan) yaitu sebagai unsur-unsur seni untuk menciptakan suatu perbandingan dan intensitas sebanging yang memiliki titik pusat pada suatu tempat sehingga terdapat keseimbangan dari unsur-unsur seni yang digunakan.

c. Unity

Unity (kesatuan) yaitu unsur-unsur seni yang dimanfaatkan dalam suatu karya seni, berkaitan dalam kaidah-kaidah yang menimbulkan suatu ketergantungan. Jika kaidah-kaidah tersebut terdapat kelemahan atau ada yang hilang maka karya tersebut menjadi tidak serasi.

d. Rytme

Rytme (irama) merupakan pengulangan unsur-unsur secara konstan (teratur, berlanjut, rutin) dan mengalami suatu proses perubahan atau perpindahan unsur-unsur yang tidak begitu jelas.

e. Point on Interest

Point of interest (pusat perhatian) dapat terjadi secara menyeluruh dan utuh pada karya yang terdapat unsur seni dengan sengaja diperkuat intensitasnya dan

memberikan suatu unsur pusat perhatian yang mendominasi dari keseluruhan unsur dan tidak mengganggu kesempurnaan karya.

f. Harmoni (keselarasan)

Keselarasan dapat dijumpai pada suatu karya yang memiliki unsur-unsur seni dan tidak saling tenggelam atau mendominasi (menonjol) sehingga dalam suatu karya tersebut setiap unsurnya saling mendukung satu sama lain.

g. Penekanan (kontras)

Penekanan adalah kesan yang didapat atau diperoleh dari suatu karya karena adanya dua unsur yang berlawanan, perbedaan yang terjadi merupakan perbedaan yang mencolok yaitu pada warna, bentuk, dan ukuran sehingga memberikan kesan yang tidak monoton.

h. Gradasi

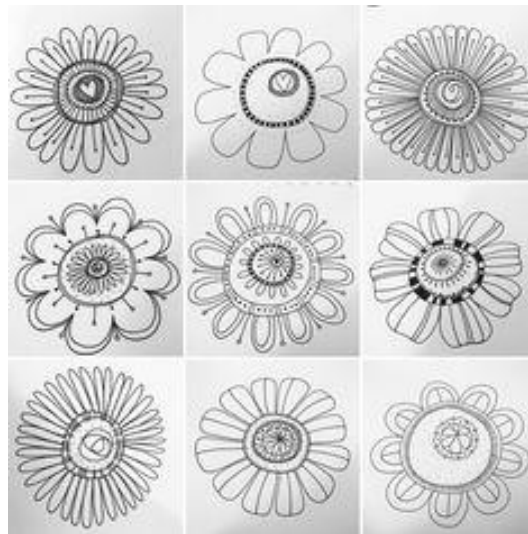
Gradasi merupakan susunan atau penyusunan terhadap warna berdasarkan tingkat perpaduan dari berbagai warna secara berangsur-angsur.

Pola-pola yang diberikan pada materi di dalam kelas yaitu pola yang juga sering dijumpai pada kehidupan sehari-hari. Menurut Toekio (1987:10) ragam hias tersebut dapat diterapkan pada media dua dimensi atau tiga dimensi

1) Ragam hias flora (tumbuhan)

Flora (tumbuhan) sebagai sumber objek motif ragam hias dengan mengambil objek tumbuhan. Ragam hias dengan motif flora (vegetal) mudah dijumpai pada barang-barang seni, seperti batik, ukiran, kain sulam, kain tenun dan bordir.

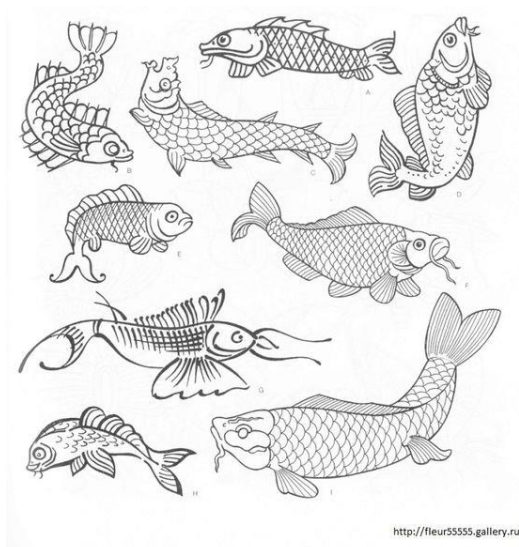




Gambar 2.4 Ragam Hias Flora (google.com)

## 2) Ragam hias fauna (hewan)

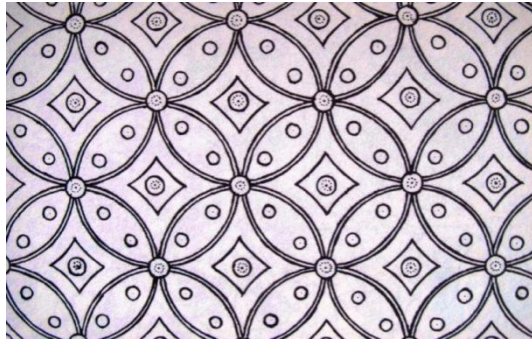
Bentuk motif animal atau hewan dapat dibuat berdasarkan berbagai jenis binatang, misalnya burung, gajah, cicak, ikan, dan ayam



Gambar 2.5 Ragam Hias Fauna (pinterest.com)

## 3) Ragam hias geometris

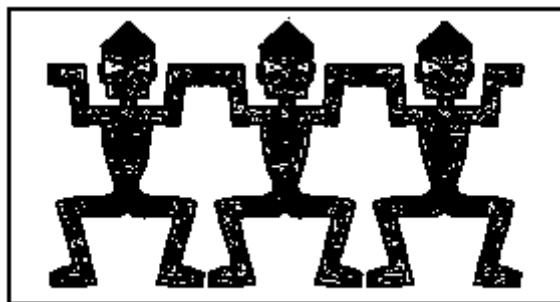
Ragam hias geometris merupakan motif hias yang dikembangkan dari bentuk-bentuk geometris dan kemudian digayakan sesuai dengan selera dan imajinasi pembuatnya. Ragam hias geometris dapat dibuat dengan mengabungkan bentuk-bentuk geometris ke dalam satu motif ragam hias.



Gambar 2.6 Ragam Hias Geometris (pinterest.com)

#### 4) Ragam hias figuratif

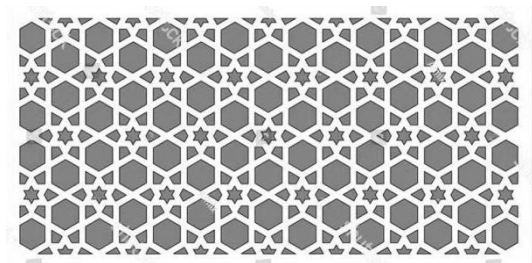
Bentuk ragam hias figuratif berupa objek manusia yang digambarkan dengan mendapatkan pengayaan bentuk. Cara pembuatan dari ragam hias figuratif ini bisa dilakukan dengan cara menggambar, melukis.



(Sumber: Pak Kemasih)  
Gambar 2.7 Ragam Hias manusia menurut Pak Kemasih

Gambar 2.7 Ragam Hias Figuratif (pinterest.com)

Bentuk ragam hias umumnya memiliki pola atau susunan yang diulang-ulang.



Gambar 2.8 pola beraturan (google.com)

#### 4. Kurikulum Sekolah Menengah Pertama (SMP)

##### a) Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah pertama (SMP)

Kurikulum pada zaman Yunani kuno berasal dari kata *curir* atau *curere*. Awalnya kurikulum digunakan dalam dunia olahraga sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari. Dimulai dari tempat berlari (*start*) hingga tempat berhenti (*finish*). Para ahli pendidikan kemudian memaknai kurikulum sebagai usaha mengembangkan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Menurut Hamalik (2015:16) menyatakan kurikulum adalah sejumlah mata ajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan. Kemudian menurut undang-undang sistem pendidikan nasional (2011:107) menyatakan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengetahuan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Lebih lanjut lagi yang tertuang pada undang-undang no. 20 tahun 2003 pasal 36 ayat 3 disebutkan bahwa kurikulum disusun sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan:

- 1) Peningkatan iman dan takwa
- 2) Peningkatan akhlak mulia
- 3) Peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik
- 4) Keragaman potensi daerah dan lingkungan
- 5) Tuntutan dunia kerja
- 6) Tuntutan dunia kerja
- 7) Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni
- 8) Agama
- 9) Dinamika perkembangan global
- 10) Persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan

Kurikulum dapat dipaparkan sebagai kumpulan dokumen secara tertulis berkaitan dengan perencanaan yang berisi tujuan yang harus dicapai, isi materi, dan kegiatan belajar yang akan dilakukan oleh peserta didik dalam berbagai mata pelajaran dan disiplin ilmu yang dipilih secara sistematis. Kurikulum 13 diterapkan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional Indonesia menggantikan kurikulum yang sebelumnya digunakan yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 58 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah pasal 5 ayat (1) menyatakan “mata pelajaran Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (1) dikelompokkan atas:

- a. mata pelajaran umum kelompok A dan
- b. mata pelajaran umum kelompok B.

Kemudian Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 58 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah pasal 5 ayat (3) menyatakan “mata pelajaran umum kelompok B sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik terkait lingkungan dalam bidang sosial, budaya dan seni. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018 tentang perubahan

atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 58 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah pasal 5 ayat (5) menyatakan “muatan dan acuan pembelajaran mata pelajaran umum kelompok B sebagaimana dimaksud pada ayat (3) bersifat nasional dan dikembangkan oleh Pemerintah dan dapat diperkaya dengan muatan lokal oleh pemerintah daerah dan/atau satuan pendidikan. Dilanjut pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 58 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah pasal 5 ayat (7) menyatakan “mata pelajaran umum kelompok B sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b terdiri atas:

- a. seni budaya,
- b. pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan; dan
- c. prakarya dan/atau informatika

Kurikulum 2013 akan merancang generasi muda penerus bangsa sebagai individu yang produktif, kreatif, inovatif dan berkarakter. Karakteristik yang terdapat pada Kurikulum 2013 (K13) menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 58 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah (2018:3) sebagai berikut:

- 1) mengembangkan keseimbangan antara sikap spiritual dan sosial, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;

- 2) menempatkan sekolah sebagai bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar agar peserta didik mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
- 3) memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan dan keterampilan;
- 4) mengembangkan kompetensi yang dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran;
- 5) mengembangkan kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasian (*organizing elements*) kompetensi dasar. Semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;
- 6) mengembangkan kompetensi dasar berdasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar-mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

Kurikulum 2013 (K13) berpotensi sebagai perencanaan pembelajaran di sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Mulyasa (2013:44) mengatakan sebagai upaya untuk mendukung implementasi Kurikulum 2013 maka guru atau pengajar perlu memenuhi beberapa hal, yaitu:

- 1) menguasai dan memahami kompetensi inti berkaitan dengan kompetensi lulusan
- 2) menyenangi apa yang diajarkan dan mengajar dengan hati dan profesional sebagai guru mata pelajaran
- 3) memahami dengan baik peserta didik, pengalaman, prestasi dan kemampuan yang dimiliki peserta didik
- 4) menggunakan metode dan media yang beragam ketika mengajar sebagai upaya membentuk kompetensi peserta didik
- 5) memodifikasi dan mengeliminasi bahan ajar yang tidak diperlukan bagi peserta didik

- 6) mengikuti perkembangan pengetahuan yang sedang terjadi di kehidupan
- 7) menyiapkan dengan baik rancangan mengajar untuk proses pembelajaran
- 8) memberikan semangat untuk peserta didik agar menjadi motivasi belajar sehingga mendapat hasil belajar yang baik
- 9) menghubungkan pengalaman yang sebelumnya terjadi atau pernah terjadi dengan kompetensi dan karakter yang akan dibentuk.

Pendidikan di Indonesia memiliki kurikulum sebagai usaha yang dilakukan untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan sesuai dengan undang-undang. Kurikulum mengharapkan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh semua mata pelajaran, tidak terkecuali mata pelajaran seni budaya khususnya seni rupa.

c. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Jurnal yang diterbitkan oleh *Elsevier* berjudul *The Important of "Art education"* yaitu "*art is sometimes credited as luxury, the artist as idle and unreliable; the real worth of art and of the artist, their contribution to the processs of people's development and how they affect their way of perception of the world have been ignored.*" (Kuyumcu:2012:474 ). Beberapa berkomentar bahwa seni dianggap sebagai kemewahan, beberapa seniman dianggap tidak memiliki kemampuan. Nilai seni dan seniman yang baik adalah ketika kontribusi atau hasil karya seniman dapat mempengaruhi persepsi atau pandangan dari beberapa orang yang mengabaikan mereka. Seni tidak jarang dipandang sebelah mata dan dikesampingkan keberadaannya.

Pendidikan seni yang diberikan di sekolah antara lain Seni Musik, Seni Tari, Seni Rupa, dan lain-lain. Seni budaya sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII. Seni budaya menjadi salah satu mata pelajaran non- eksak yang juga penting diajarkan di sekolah. Seni Budaya akan berdampak terhadap perkembangan peserta didik, baik secara sosial, kemampuan diri serta pengetahuan dibidang seni. Pendidikan seni memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengalami, merasakan dan membangun pengetahuan serta keterampilan berkaitan dengan imajinasi, ekspresi diri, kreatif, serta memecahkan masalah secara bersama-sama, berkomunikasi dengan baik, mencipta makna dan dapat menghargai diri sendiri dan orang lain.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 58 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah (2018:6) Kompetensi Inti (KI) Sekolah Menengha Pertama/ Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) merupakan tingkat kemampuan dalam mencapai Stansar Kompetensi Lulusan (SKL) yang harus dimiliki oleh setiap individu peserta didik di kelas. Lebih lanjut dibahas dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 58 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah mengenai rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut:



- 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual
- 2) Kompetensi Inti-2 (KI2) untuk kompetensi inti sikap sosial
- 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan, dan
- 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan

Uraian mengenai kompetensi inti jenjang Sekolah Menengah Pertama atau Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) dapat dilihat pada tabel 2. 1

Tabel 2. 1 Kompetensi Inti SMP/MTs (kemdikbud.go.id)

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
4. Memahami pengertian (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	5. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
Kompetensi Dasar (KD)	Kompetensi Dasar (KD)
3.1 memahami unsur, prinsip, teknik dan prosedur menggambar flora, fauna dan alam benda dengan berbagai bahan	4.1 menggambar flora, fauna dan alam benda
3.2 memahami prinsip dan prosedur menggambar gubahan flora, fauna dan bentuk geometrik menjadi ragam hias	4.2 menggambar gubahan flora, fauna dan bentuk geometrik menjadi ragam hias
3.3 memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan	4.3 membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan buatan
3.4 memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam	4.4 membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan alam

Kompetensi Inti (KI) menjadi tingkatan kemampuan bagi peserta didik untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan pada setiap kelas atau mata pelajaran. Setiap mata pelajaran mengikuti aturan kompetensi inti yang telah dirumuskan tersebut. Kompetensi inti memiliki peran sebagai integrator horizontal antar mata

pelajaran. Dengan demikian, semua mata pelajaran yang diajarkan dan dipelajari pada setiap kelas harus ikut serta dalam pembentukan kompetensi inti. Struktur Kurikulum SMP/MTs terdiri dua kelompok yaitu mata pelajaran umum Kelompok A dan mata pelajaran umum Kelompok B. Dikhususkan untuk Tsanawiyah (MTs) dapat ditambah dengan mata pelajaran yang telah diatur oleh Kementerian Agama. Struktur Kurikulum SMP/MTs adalah sebagai berikut dalam tabel 2. 2

Tabel 2.2 Alokasi waktu perminggu (kemendibud.go.id)

Mata Pelajaran		Alokasi Waktu Per Minggu		
		V II	VI II	I X
Kelompok A (umum)				
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3
2.	Pendidikan Kewarganegaraan Pancasila dan Kewarganegaraan	3	3	3
3.	Bahasa Indonesia	6	6	6
4.	Matematika	5	5	5
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	5	5	5
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	4	4	4
7.	Bahasa Inggris	4	4	4
Kelompok B (umum)				
1.	Seni Budaya	3	3	3
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3	3	3
3.	Prakarya dan/atau Informatika	2	2	2
Jumlah jam pelajaran per minggu		38	38	38

Mata pelajaran Kelompok B menjadi kelompok mata pelajaran yang memuat dan mengacu pada pengembangan dari pusat dan dapat dilengkapi dengan muatan/konten lokal. Muatan atau konten lokal memiliki kegiatan-kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi dari suatu daerah. Keunggulan dari suatu daerah dapat dimuat dalam pembelajaran di sekolah untuk dikenalkan kepada peserta didik.

Pengenalan keunggulan atau potensi dari suatu daerah untuk dipelajari di sekolah seperti kerajinan tangan yaitu batik.

Kompetensi Inti didukung dengan beberapa uraian yang merupakan Kompetensi Dasar (KD) yang terdiri dari beberapa kelompok. Dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyebutkan berkaitan dengan Kompetensi Dasar (KD) telah yang dirumuskan untuk mencapai Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan dari peserta didik, dan kekhasan masing-masing mata pelajaran. Kompetensi dasar meliputi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan Kompetensi Inti yaitu sebagai berikut:

1. Kelompok 1 : kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
2. Kelompok 2 : kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
3. Kelompok 3 : kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3
4. Kelompok 4 : kelompok Kompetensi dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Uraian berkaitan dengan Kompetensi dasar bertujuan untuk memastikan bahwa capaian pembelajaran tidak berhenti hanya pengetahuan, melainkan akan berlanjut pada keterampilan hingga sikap. Oleh karena itu, dalam seni budaya yang diberikan di sekolah peserta didik dapat menciptakan suatu karya menggunakan elemen-elemen atau unsur-unsur yang terdapat di rupa yang

kemudian diapresiasi melalui indera mata. Menurut (Sumanto,2006:11) dalam buku berjudul “Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD” memaparkan seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (konkrit) sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata.

Sehingga keterampilan, kreativitas dan karakter peserta didik dapat diolah melalui jalur seni. Seni kerajinan atau kriya merupakan salah satu bidang dari seni rupa. Seni kriya adalah penciptaan karya yang menitik beratkan pada segi fungsi atau pengaplikasiannya. Dalam (KBBI:1995:531) kriya yaitu suatu pekerjaan atau kerajinan tangan. Menurut (Gustami:2011:4) menyatakan seni kriya merupakan salah satu cabang seni rupa yang memiliki akar kuat, yakni nilai tradisi yang bermutu tinggi atau bernilai *adiluhung*

## 5. Pembelajaran Batik di SMP

### a) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pengajar atau guru secara terprogram yang menciptakan interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan sumber belajar. Pembelajaran memiliki tujuan untuk menciptakan perubahan secara terus menerus dalam perilaku dan pemikiran peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Menurut Morgan dalam Agus Suprijono (2009:3) belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Seseorang yang telah belajar akan menunjukkan perubahan tingkah laku dalam dirinya menyangkut perubahan yang bersifat

pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), serta nilai dan sikap (afektif).

Menurut Nana Sudjana (2001:28) belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar tidak hanya tentang mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, kompetensi, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan dan cita-cita. Menurut Nazarudin (2007:163) pembelajaran adalah suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreatifitas peserta didik. Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Ketika Proses pembelajaran berlangsung , guru bertugas mengkondisikan lingkungan belajar agar tujuan dari pembelajaran tercapai.

#### b) Komponen-komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran pada proses belajar mengajar yaitu peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi atau isi, metode, media dan evaluasi.

##### 1) Peserta didik

Peserta didik menurut Nazarudin (2007:49) adalah manusia dengan segala fitrahnya. Menurut Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Peserta

didik memiliki sifat yang unik yaitu mencapai kedewasaan secara bertahap.

2) Guru

Guru secara langsung berhadapan dengan peserta didik setiap harinya untuk proses belajar mengajar. Guru memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar.

3) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran menurut Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 yaitu memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar peserta didik.

4) Materi atau Isi

Materi atau isi pembelajaran pada dasarnya adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan.

5) Metode

Metode adalah cara yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan peserta didik dalam berlangsungnya belajar mengajar. Umumnya metode yang digunakan dalam pembelajaran yaitu: metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode pemberian tugas (resitasi), metode demonstrasi dan eksperimen, dan metode simulasi.

#### 6) Media

Media menurut Arief (2006:7) mengatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kompetensi serta perhatian peserta didik pada saat proses belajar mengajar.

#### 7) Evaluasi

Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kegiatan dan kemajuan belajar peserta didik yang dilakukan secara berkala berbentuk ujian, hasil praktik, tugas harian atau pengamatan oleh guru (pengajar). Bentuk ujian meliputi ujian tengah semester, ujian akhir semester dan ujian tugas akhir. Ketuntasan dari hasil ujian dilakukan sesuai dengan ketentuan KKM yang terdapat pada kurikulum sekolah.

Komponen-komponen pembelajaran sebagai satu kesatuan perangkat alat atau cara dari berbagai proses yang utuh dalam suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### B. Kajian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Yan Yan Sunarya tahun 2016 dengan judul “Batik Dalam Konteks Desain dan Kreativitas Kini”. Hasil penelitian ini menunjukkan batik bila ditinjau dari proses pengerjaan, pengertian kata benda, dan penggunaannya; bisa disebut sebagai kain bercorak. Batik

menghasilkan penggambaran corak diatas kain dengan menggunakan canting sebagai alat gambar dan malam sebagai perintang zar warna.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang diteliti terletak dalam konteks kreativitas yang diutarakan dalam penelitian. Dunia kreativitas mengindkasikan adanya konvergensi konsep dan praktek dari karya-karya desain yang kreatif, berasal dari bakat induvidu tersebut yang didalamnya terdapat perpaduan dan kolaborasi dengan industri budaya dalam skala besar dengan menggunakan teknologi.

2. Penelitian yang relevan dilakukan Romainur tahun 2016 dalam Tesis yang berjudul “ Pengembangan media Ajar Berbasis multimedia Autoplay studio 8 dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam kelas XI MA Bilingual Batu Malang. Hasil penelitian ini menunjukkan media berbasil multimedia autoplay yang digunakan memiliki tingkat efektifan dan kemenarikan yang tinggi bagi peserta didik. Sehingga minat dan motifasi belajar menjadi tinggi dalam kegiatan belajar mengajar. Persamaan penelitian ini terdapat pada judul tesis tersebut yaitu pengembangan media yang dilakukan.
3. Penelitian yang dilakukan tahun 2010 oleh DR Frances Alter dari the university of melbourne yang berjudul *Using the visual arts to harness creativity*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peranan penting untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

Persamaan penelitian dengan yang diteliti terletak pada penampakan akhir setelah interteksutalitas suatu karya terjadi yaitu dengan penampakan



nyata berupa buku seni yang didalamnya terdapat warna serta bentuk dan lainnya dari suatu karya yang telah diintertektualkan

4. Penelitian yang dilakukan tahun 2014 oleh Orhan Pamuk dari Mesut Kuleli/elsevier yang berjudul “Intertextual allusions and evaluation of their translation in the novel *silent house*”. Hasil penelitian ini adalah banyak didalam novel yang menciptakan tulisan atau teks secara kompleks. Bahwa suatu tulisan atau karya memiliki tafsiran atau makna lain didalamnya.

Persamaan penelitian dengan yang diteliti terletak pada bahasan pada tesis yaitu warna batik lukis kontemporer, yang didalam warna merupakan proses kreatif seorang seniman terhadap penerapan metode yang digunakan pada jurnal. Penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hal tersebut dikarenakan konsep penciptaan dilihat dari fenomena yang ada.

5. Penelitian relevan pada tahun 2015 yang dilakukan oleh Heini Isoaho dengan berjudul “*Color, Material and Finish Design*”. Hasil penelitian ini adalah dalam kenyataannya warna, bahan dan desain dalam proses pengerjaan harus dilakukan secara profesional untuk mencapai suatu karya yang maksimal dan baik. Persamaan penelitian dengan yang diteliti terletak pada judul yang membahas warna, bahan dan desain dalam berkarya.
6. Penelitian relevan tahun 2004 yang dilakukan oleh Thomas Groenewald dari *International journal of qualitative methods* yang berjudul “*A phenomenological research design illustrated/ Thomas Groenewald*”. Hasil penelitian ini adalah fenomena pendidikan yang masih banyak terjadi

kemudian pentingnya pengalaman seorang pengajar untuk membentuk peserta didik yang memiliki daya kreatif.

Persamaan penelitian dengan yang diteliti terletak pada judul yaitu pendekatan metode fenomenologi. Hal ini dikarenakan penelitian melakukan penelitian melalui fenomena-fenomena yang ada. Bahwa intertekstual warna pada batik dapat membuat anak mampu membangun kreativitasnya.

7. Penelitian yang dilakukan tahun 2012 oleh F. Nihal Kuyumcu yang berjudul *“The importance of “ art education” courses in the education of prospective teachers”*. Hasil penelitian ini adalah masih banyak masalah peserta didik yang tidak berorientasi pada aktivitas-aktivitas yang menguntungkan. Pengajar yang profesional dibidangnya terutama pendidikan seni diharapkan dapat mampu membentuk pendidikan seni menjadi prospek kedepan.

Persamaan penelitian dengan yang diteliti terletak pada penelitian yang akan dilaksanakan selanjutnya adalah pentingnya pendidikan seni dalam dunia pendidikan. Hal ini dilihat dari penelitian yang pada akhirnya akan membuat produk buku sebagai sumber tambahan belajar bagi siswa berupa buku berwarna. Hal ini digunakan untuk melihat kreativitas dan imajinasi siswa terhadap warna, bentuk, tekstur dan lain lain.

8. Penelitian pada tahun 2017 yang dilakukan oleh Lucky Wijayanti & Setiawan Sabana yang berjudul *“Proses kreatif konsep penciptaan bentuk (studi kasus: kemben, pakaian adat perempuan jawa, penari jawa)*. Hasil penelitian ini adalah Dalam jurnal tersebut, dijelaskan bahwa aktivitas perempuan dalam kesehariannya sebagai: pembatik, penenun, penganyam, dan penari, men-jadi

gagasan penciptaan. Melalui proses penelitian dengan metode penelitian kualitatif. Melakukan proses kreatif dengan cara memasuki kehidupan para perempuan pekerja, berada dalam situasi keseharian subject matter. Hasilnya dapat dikelompokkan menjadi: a). Gagasan tematik, merupakan ideologi yang akan diangkat yaitu perempuan sebagai pelaku, penyangga, dan penjaga tradisi dengan nilai budaya, ekonomi dan sosial; b). Gagasan visual, pemaknaan baru pada nilai budaya perempuan secara tekstual dan visual melalui karya tekstil kontemporer berbasis tradisi budaya; c). Gagasan media, nilai estetik yang muncul dari eksplorasi percobaan material dan teknik pengerjaan sehingga menghasilkan perupa dan pencitraan baru. Melalui ‘tubuh perempuan’ maka terbentuklah 3 konsep yaitu konsep penciptaan, konsep bentuk dan wujud karya. Persamaan penelitian dengan yang diteliti terletak pada kaitannya dengan judul tesis adalah proses kreatif seorang seniman terhadap penerapan metode yang digunakan pada jurnal. Metode yang digunakan adalah visual riset dengan pendekatan fenomenologi. Hal tersebut dikarenakan konsep penciptaan dilihat dari fenomena perempuan sehingga menghasilkan konsep bentuk dan wujud karya

9. Penelitian yang relevan pada tahun 2017 dilakukan oleh Jonata Witabora, dkk. yang berjudul “Studi skema warna berdasarkan lokal konten budaya kota”. Hasil penelitian ini adalah Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu yang terus bertumbuh. Ia bergeliat dan berinteraksi dengan disiplin lain untuk merespons zaman yang terus berubah, yang kemudian memberi bentuk baru. Kebaruan menjadi sesuatu yang tak terhindari. Ia telah menjadi bagian dari

globalisasi yang tak terbendung. Hal ini perlu disikapi dengan cermat, agar ilmu tersebut tidak memangkas budaya yang sudah ada. Ia perlu diseimbangi agar menjadi kaya dan tumbuh berkembang bersama dengan budaya yang sudah ada. Kebudayaan tidak lagi hanya diwakili oleh tradisi atau seni-seni klasik. Penelitian ini diharapkan mampu menyumbang keilmuan baru dalam bidang pembelajaran warna yang terkait dengan kekuatan budaya lokal, yang membangun keilmuan desain itu sendiri sehingga pada akhirnya, dalam jangka waktu yang panjang diharapkan mendorong terbentuknya artefak-artefak desain yang memiliki karakter dan ciri kebudayaan yang kuat.

Persamaan penelitian ini dengan yang diteliti terletak pada penelitian yang akan dikerjakan dilihat dari komposisi warna yang dibahas terdahulu. dalam menggunakan warna selama ini sangat mengacu kepada ilmu yang dikembangkan dan berkembang di dunia barat. pemahaman warna dalam konteks budaya Indonesia kurang mendapat perhatian. Skema warna dan harmonisasi warna dibentuk dari teori yang sudah pakem atau dari sebuah kenyataan yang sebenarnya jauh dari kenyataan kita.

10. Penelitian yang relevan yang dilakukan pada tahun 2013 oleh Ekaprana Wijaya, Sugiono, M.Kom berjudul “Ensiklopedia Mobile Pakem Batik Nusantara Pada Platform Android. Kesimpulan penelitian menunjukkan aplikasi Ensiklopedia Mobile Pakem batik Nusantara dapat dijadikan salah satu media sarana-prasarana pengetahuan mengenai batik.

Persamaan penelitian dengan yang diteliti terletak pada pembuatan media pembelajaran batik melalui Ensiklopedia Mobile Pakem Batik

Nusantara yang berisi materi dasar mengenai pengertian bati, perlengkapan batik, proses membatik dan lain-lain. Dalam penelitian tesis ini, akan membuat sebuah buku seni sebagai sumber tambahan belajar untuk melihat kreativitas seorang siswa.

### C. Kerangka Pikir

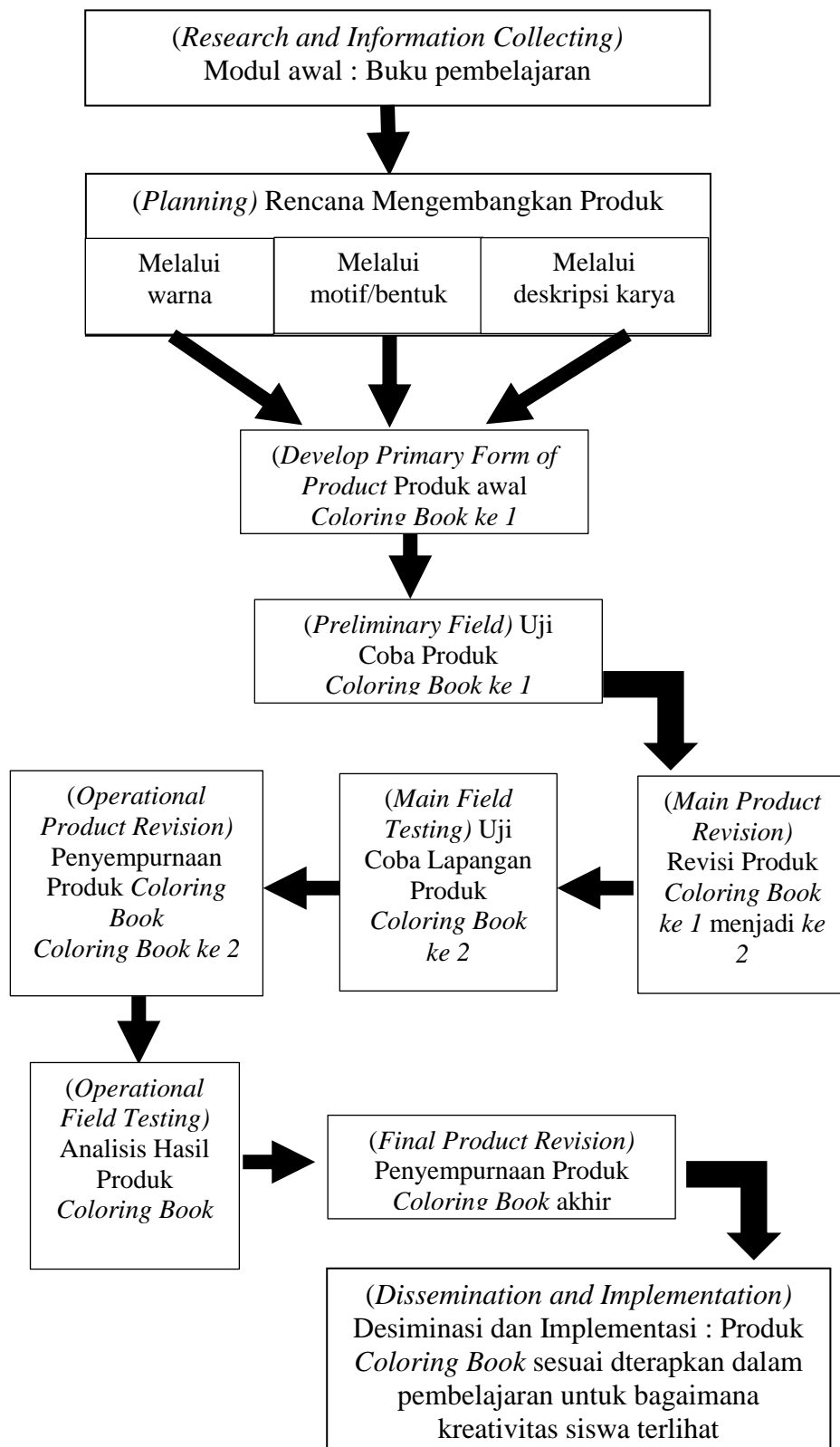
Penelitian ini melakukan pengembangan buku latihan pewarnaan ragam hias motif encim untuk pembelajaran seni budaya SMP. Tujuan pengembangan buku latihan pewarnaan ragam hias motif encim untuk pembelajaran seni budaya di SMP adalah dapat mengetahui cara mengembangkan media yang sesuai dengan mata pelajaran sehingga meningkatkan mutu pendidikan, guru dapat menggunakan waktu secara baik, beban guru berkurang dalam menyajikan informasi dan membantu guru untuk lebih terarah untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Hal tersebut dilakukan dengan melakukan pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan yaitu batik encim dan buku mewarnai. Kemudian hasil penelitian berupa media cetak dalam bentuk produk buku latihan mewarnai. Selanjutnya, uji coba dilakukan kepada peserta didik terhadap produk yang sudah dirancang serta peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil ujicoba hingga pada penyempurnaan hasil buku latihan pewarnaan. Hal tersebut dilakukan untuk menghasilkan produk yang mempunyai objektifitas. Buku latihan pewarnaan ragam hias dapat berperan dalam proses belajar mengajar untuk peserta didik di kelas.

Produk buku latihan pewarnaan ragam hias motif encim dapat melihat apresiasi peserta didik dalam menggunakan produk ragam hias motif encim untuk

pembelajaran di SMP. Dalam prosesnya, buku latihan pewarnaan ragam hias motif encim dapat mengasah dan mengolah kreativitas dan keterampilan peserta didik pada penggunaan dan penempatan warna. Kemudian produk buku latihan pewarnaan ragam hias motif encim dapat membantu peserta didik dalam mengapresiasi karya batik yang mereka ciptakan. Saat ini, batik kreasi sudah menjadi hasil pencarian “estetika baru”. Seni batik memberikan ruang makna dan tafsir yang lebih luas bahkan multi makna dan multi tafsir. Seni lukis dengan teknik batik menjadi salah satu contoh, karya seni yang terus bergerak maju dalam eksperimentasi dan eksplorasi melahirkan seni batik kontemporer, tetap dengan spirit petualangan kreatif.

Setiap warna yang dihasilkan dalam pencelupan memiliki makna atau arti yang dapat dikaitkan dengan karakter seseorang. Warna dapat menstimulus mata dan otak hingga mampu mempengaruhi perasaan atau memberi reaksi kepada penikmat karya. Ilmu psikologi, permainan warna akan memberi kesan perasaan akan sesuatu, objek, cahaya, mata dan otak. Laman Tribun.com “Pendidikan seni rupa dapat melatih perkembangan atak kanan, dengan begitu diharapkan sang anak secara tidak langsung dapat belajar norma-norma berperilaku secara alamiah,” kata Kepala Galeri Nasional Indonesia, Andre Sukmana di Jakarta, Sabtu (7/12/2013). Pendidikan seni mampu membuka ruang imajinasi dan memiliki kesabaran yang besar dalam pengerjaannya. Begitupula dalam pewarnaan, pewarnaan membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk membuat suatu karya menjadi indah, unik dan memiliki makna. Tahap melihat reaksi atau respon dari buku latihan pewarnaan ragam hias motif encim menjadi tahapan yang

terakhir. Peserta didik akan diberikan kebebasan berkreaitivitas dengan warna yang akan peserta didik gunakan. Hasil penelitian akan terlihat ketika peserta didik sudah dapat bermain dengan warna, dan mengungkapkan ide kreatifnya melalui buku latih pewarnaan ragam hias motif encim untuk pembelajaran seni budaya di SMP kelas VII. Berikut kerangka berpikir yang terjadi dalam penelitian yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.9 Kerangka Pikir



D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana langkah-langkah mengembangkan buku latihan pewarnaan ragam hias motif encim untuk pembelajaran seni budaya SMP kelas VII ?
2. Bagaimana kelayakan buku latihan pewarnaan ragam hias motif encim untuk pembelajaran seni budaya SMP kelas VII menurut ahli media dan ahli materi ?

3.